



(12) **DEMANDE DE BREVET EUROPEEN**

(43) Date de publication:  
**25.05.2011 Bulletin 2011/21**

(51) Int Cl.:  
**A63F 3/06** <sup>(2006.01)</sup> **G07C 15/00** <sup>(2006.01)</sup>  
**G07F 17/32** <sup>(2006.01)</sup>

(21) Numéro de dépôt: **09306119.0**

(22) Date de dépôt: **20.11.2009**

(84) Etats contractants désignés:  
**AT BE BG CH CY CZ DE DK EE ES FI FR GB GR HR HU IE IS IT LI LT LU LV MC MK MT NL NO PL PT RO SE SI SK SM TR**  
 Etats d'extension désignés:  
**AL BA RS**

- **Gallerne, Karine**  
**91310 Linas (FR)**
- **Keller, Cécile**  
**92100 Boulogne Billancourt (FR)**
- **Maupas-Oudinot, Jean-Baptiste**  
**75014 Paris (FR)**

(71) Demandeur: **La Francaise Des Jeux**  
**92100 Boulogne Billancourt (FR)**

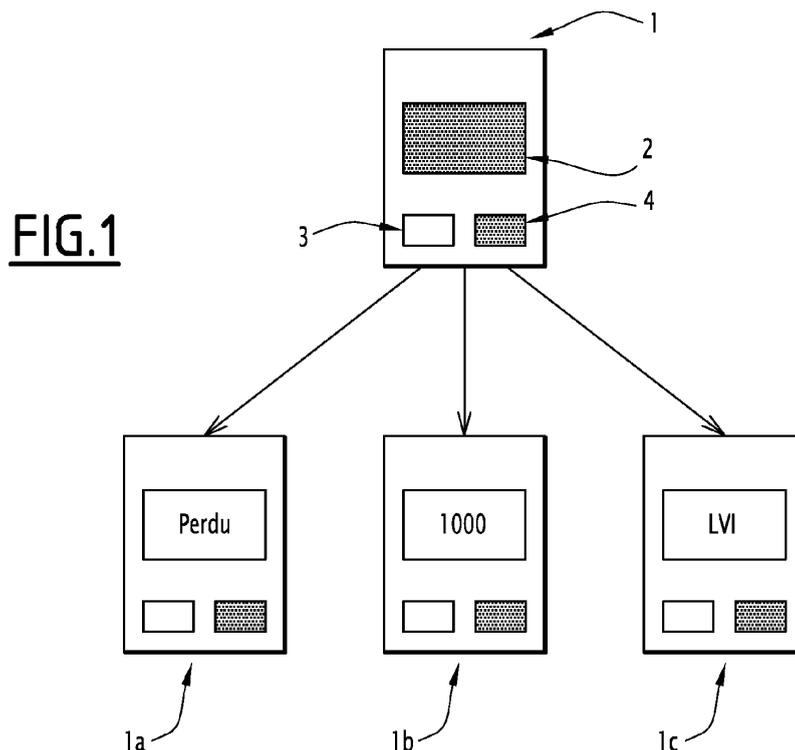
(74) Mandataire: **Jacobson, Claude**  
**Cabinet Lavoix**  
**2, place d'Estienne d'Orves**  
**75441 Paris Cedex 09 (FR)**

(72) Inventeurs:  
 • **Porteaux, Etienne**  
**75015 Paris (FR)**

(54) **Système de jeu de grattage et support de jeu correspondant**

(57) Ce système de jeu est caractérisé en ce qu'il comprend un premier jeu instantané basé sur l'achat par un joueur, d'un support de jeu (1) qui porte notamment une information de résultat à ce premier jeu instantané, accessible au joueur après retrait d'un premier masque et qui s'avère gagnant (1b, 1c) ou perdant (1a), l'infor-

mation de résultat gagnant au premier jeu instantané indiquant au joueur soit un gain direct (1b) à ce premier jeu instantané, soit un droit (1c) à participer à un second jeu instantané de loterie accessible sur des moyens formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique.



## Description

**[0001]** La présente invention concerne un système de jeu et un support de jeu pour ce système.

**[0002]** Plus particulièrement l'invention concerne un système de jeu comprenant un premier jeu instantané basé sur l'achat par un joueur, d'un support de jeu qui porte notamment une information de résultat à ce premier jeu instantané, accessible au joueur après retrait d'un premier masque et qui s'avère gagnant ou perdant.

**[0003]** De tels jeux sont communément appelés « jeux de grattage ».

**[0004]** De tels supports de jeu sont par exemple vendus dans des points de vente d'un réseau de vente de tickets de ce type sous le contrôle d'une société de gestion de jeux et permettent à chaque joueur par simple grattage d'une pellicule de masquage de résultat, de découvrir l'information de résultat à ce jeu instantané.

**[0005]** Ce résultat peut alors être un résultat gagnant ou perdant à ce jeu, et dans le cas d'un résultat gagnant, le joueur voit apparaître un gain direct imprimé sur le ticket de jeu, ce gain étant matérialisé par exemple par un chiffre représentant la somme gagnée.

**[0006]** Ce ticket de jeu porte également d'autres informations telles que par exemple un numéro de ticket tel que son numéro de fabrication, et des données de validation de ce ticket qui peuvent également être recouvertes par un second masque grattable, cette zone étant également appelée zone NSD pour « Nul Si Découvert ».

**[0007]** Cependant le lancement de jeux éphémères de ce type de courte durée de commercialisation et l'augmentation des gains maximum proposés entraînent une diminution du nombre de lots de premier rang proposés pour ce type de jeux de grattage.

**[0008]** Le but de l'invention est donc de résoudre ces problèmes en garantissant la présence de lots de premier rang par exemple pendant toute la durée de commercialisation d'un tel jeu et en animant et en dynamisant l'offre de jeux de grattage en proposant une innovation dans la pratique de jeu.

**[0009]** A cet effet l'invention a pour objet un système de jeu caractérisé en qu'il comprend un premier jeu instantané basé sur l'achat par un joueur, d'un support de jeu qui porte notamment une information de résultat à ce premier jeu instantané, accessible au joueur après retrait d'un premier masque et qui s'avère gagnant ou perdant, l'information de résultat gagnant au premier jeu instantané indiquant au joueur soit un gain direct à ce premier jeu instantané, soit un droit à participer à un second jeu instantané de loterie accessible sur des moyens formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique.

**[0010]** On notera à cet égard que la demanderesse a déjà proposé dans le document FR-A-2 715 576 un système de jeu à deux phases successives, la deuxième phase du jeu consistant pour le joueur disposant d'un support de jeu gagnant à la première phase, à participer à au moins un second jeu de type jeu vidéo sur une borne

de jeu mise à sa disposition.

**[0011]** Bien que présentant une certaine similitude au niveau de la structuration du jeu à savoir participer à un second jeu à condition d'avoir un ticket gagnant à un premier jeu, ce document concerne un système de jeu différent.

**[0012]** L'invention peut également présenter l'une ou plusieurs des caractéristiques suivantes prise(s) seule(s) ou en combinaison :

- le premier masque est formé par une pellicule de masquage du résultat, grattable par le joueur pour découvrir l'information de résultat au premier jeu instantané,
- les moyens formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique sont accessibles au joueur, à travers des moyens formant réseau de transmission d'informations à partir d'un poste de jeu,
- le poste de jeu est formé par un ordinateur à disposition du joueur et raccordé aux moyens formant réseau de transmission d'informations pour lui permettre d'accéder aux moyens formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique,
- le poste de jeu est formé par un objet mobile communiquant du joueur pouvant se connecter aux moyens formant réseau de transmission d'informations pour lui permettre d'accéder aux moyens formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique,
- le poste de jeu est formé par une borne de jeu mise à disposition du joueur dans un bureau de vente des tickets de jeu et raccordée aux moyens formant réseau de transmission d'informations pour accéder aux moyens formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique,
- les moyens formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique comportent des moyens d'acquisition et de contrôle d'informations d'authentification du support de jeu pour valider l'accès au second jeu instantané de loterie,
- les informations d'authentification du support du jeu comportent en outre un numéro de ticket et des données de validation de ce ticket,
- les données de validation sont recouvertes par un second masque,
- le second masque est formé par une pellicule de masquage grattable.
- le poste de jeu comporte des moyens formant interface homme/machine permettant au joueur d'introduire manuellement dans les moyens formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique, les informations d'authentification du support de jeu et de recevoir de celui-ci, après tirage, le résultat à ce second jeu de loterie instantanée et les conditions de paiement correspondantes,
- le poste de jeu comporte des moyens de lecture automatique des informations d'authentification du

support de jeu à destination des moyens formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique et des moyens formant interface homme/machine de réception de celui-ci, après tirage, du résultat à ce second jeu de loterie instantanée et les conditions de paiement correspondantes, et

- le poste de jeu comporte des moyens d'impression d'un reçu de résultat au second jeu de loterie instantanée et automatique.

**[0013]** Selon un autre aspect, l'invention a également pour objet un support de jeu destiné à un système de jeu tel que décrit précédemment.

**[0014]** L'invention sera mieux comprise à l'aide de la description qui va suivre donnée uniquement à titre d'exemple et faite en se référant aux dessins annexés, sur lesquels :

- la figure 1 illustre un support de jeu tel qu'un ticket de jeu, destiné à un système de jeu selon l'invention respectivement avant et après retrait d'un premier masque grattable,
- la figure 2 représente un schéma synoptique illustrant la répartition des résultats dans un système de jeu selon l'invention,
- la figure 3 représente un schéma synoptique de différents moyens mis en oeuvre dans un système de jeu selon l'invention,
- la figure 4 représente un organigramme illustrant le déroulement d'un système de jeu selon l'invention,
- la figure 5 illustre les différentes pages présentées à un joueur lorsqu'il accède à un second jeu instantané de loterie dans un système de jeu selon l'invention,
- la figure 6 illustre les différentes étapes d'authentification d'un support de jeu dans un système de jeu selon l'invention, et
- la figure 7 représente un exemple de réalisation d'un reçu de résultat au second jeu de loterie instantanée et automatique d'un système de jeu selon l'invention.

**[0015]** On a en effet illustré sur la figure 1, un support de jeu tel qu'un ticket de jeu désigné par la référence générale 1 sur cette figure, destiné à un système de jeu selon l'invention.

**[0016]** En fait ce système de jeu comprend un premier jeu instantané basé sur l'achat par un joueur de ce ticket de jeu et ce support de jeu porte notamment une information de résultat à ce premier jeu instantané, accessible au joueur après retrait d'un premier masque, ce résultat s'avérant gagnant ou perdant.

**[0017]** Le ticket de jeu présente en effet une zone de résultat de jeu désignée par la référence générale 2 sur cette figure 1 qui est masquée au moment de l'achat par le joueur, par une pellicule de masquage de ce résultat, cette pellicule de masquage étant grattable par le joueur pour découvrir l'information de résultat au premier jeu instantané.

**[0018]** Ce ticket de jeu porte bien entendu d'autres informations comme par exemple un numéro de ticket dans une zone désignée par la référence générale 3 sur cette figure et des données de validation de ce ticket, par exemple dans une zone 4 de celui-ci, ces données de validation pouvant également être recouvertes par un second masque.

**[0019]** Ce second masque peut également être formé par une pellicule de masquage grattable et se présente par exemple sous la forme d'une zone dite NSD pour « Nul Si Découvert ».

**[0020]** Le numéro du ticket peut par exemple correspondre à son numéro de fabrication et d'autres informations peuvent être prévues sur le ticket.

**[0021]** En fait, dans le système de jeu selon l'invention, l'information de résultat à ce premier jeu instantané dit de grattage, accessible au joueur après retrait de ce premier masque, peut s'avérer perdant ou gagnant comme cela est illustré sur cette figure 1.

**[0022]** En effet le joueur peut voir apparaître après grattage de la pellicule de masquage du résultat, une information de résultat perdant comme cela est illustré pour le ticket 1a illustré sur cette figure 1 ou un résultat gagnant à ce premier jeu instantané comme cela est illustré pour les tickets désignés par les références 1 b et 1 c sur cette figure 1.

**[0023]** Ce résultat gagnant peut alors être une information de gain direct à ce premier jeu comme cela est illustré pour le ticket 1 b ou encore un droit à participer à un second jeu instantané de loterie accessible sur des moyens formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique, comme cela est illustré pour le ticket 1 c.

**[0024]** Dans ce cas le joueur voit apparaître pour le ticket 1 b, un gain direct sous la forme d'un montant gagné ou pour le ticket 1c une indication telle que par exemple LVI pour « Lot à Valeur Inconnue », indiquant au joueur que le ticket est un ticket à résultat gagnant et l'invitant à participer au second jeu instantané de loterie pour déterminer son gain par tirage en déclenchant le serveur de loterie.

**[0025]** La répartition des tickets gagnants et perdants est illustrée sur la figure 2 et l'on voit que sur le nombre total de tickets, tel que désigné par la référence générale 10 sur cette figure 2, l'organisme de gestion du jeu tel que désigné par la référence générale 11, définit une répartition par exemple en pourcentages de tickets gagnants, 12 et de tickets perdants, 13.

**[0026]** L'organisme définit également dans les tickets gagnants ceux à gain direct tels que désignés par la référence générale 14, et ceux donnant droit à participer au second jeu instantané de loterie, désignés par la référence générale 15 et portant l'information correspondante comme par exemple LVI.

**[0027]** Ces tickets permettent alors aux joueurs de participer à un tirage tel qu'illustré en 16, pour déterminer un gain correspondant tel qu'illustré en 17, ce gain étant communiqué aux joueurs.

**[0028]** Comme cela est indiqué précédemment, le second jeu instantané de loterie est accessible aux joueurs sur des moyens formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique.

**[0029]** Le mécanisme de loterie en lui-même ne faisant pas l'objet de l'invention, on ne le décrira pas plus en détail par la suite. On notera simplement qu'il peut être basé sur n'importe quelle structure de tirage classique.

**[0030]** En fait et comme cela est illustré sur la figure 3, ce serveur qui est désigné par la référence générale 20 sur cette figure, est accessible aux joueurs à travers un réseau de transmission d'informations désigné par la référence générale 21, à partir d'un poste de jeu désigné par la référence générale 22.

**[0031]** En fait différentes natures de postes de jeu peuvent être envisagées.

**[0032]** Ainsi par exemple ce poste de jeu peut être formé par un ordinateur 23 à disposition du joueur et raccordé aux moyens formant réseau de transmission d'informations pour lui permettre d'accéder aux moyens formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique à travers un site d'accès correspondant.

**[0033]** Le poste de jeu peut également être formé par un objet mobile communiquant du joueur, tel que désigné par la référence générale 24 sur cette figure 3, formé par exemple par un appareil de type assistant personnel, téléphone mobile ou encore « smart phone », et pouvant se connecter aux moyens formant réseau de transmission d'informations pour lui permettre d'accéder aux moyens formant serveur.

**[0034]** Une autre possibilité est offerte aux joueurs de passer par une borne de jeu mise à disposition de ces joueurs par exemple dans un bureau de vente des tickets de jeu et également raccordée aux moyens formant réseau de transmission d'information pour accéder aux moyens formant serveur informatique.

**[0035]** Cette borne de jeu est par exemple désignée par la référence 25 sur cette figure 3 et comporte par exemple un scanner 25a ou tout autre type de moyens de lecture optique, de balayage des tickets et une imprimante de reçus 25b, dont les fonctions seront décrites plus en détail par la suite.

**[0036]** Dans l'exemple de réalisation illustré, cette borne est raccordée au réseau de transmission d'informations 21.

**[0037]** Celui-ci peut par exemple être le réseau Internet mais il va de soi bien entendu que des réseaux privés peuvent également être définis entre le site d'hébergement des moyens formant serveur 20 et les différentes bornes de jeu mises à disposition des joueurs dans les différents bureaux de vente des tickets de jeu.

**[0038]** Le processus d'accès aux moyens formant serveur est illustré sur la figure 4, où l'on voit qu'après avoir acheté un support de jeu tel qu'un ticket de jeu, en 30, le joueur, après grattage du premier masque découvre que le ticket de jeu porte un résultat par exemple LVI correspondant à un droit à participer à un second jeu instantané de loterie en 31. Le joueur peut avoir le choix

d'accéder à ce second jeu soit en se connectant directement sur les moyens formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique par ses propres moyens c'est-à-dire par son ordinateur ou son objet communiquant, comme illustré en 32, soit de passer par une borne de jeu mise à disposition de ce joueur dans un bureau de vente des tickets de jeu, comme illustré en 33.

**[0039]** Dans le cas où le joueur décide de se connecter directement au serveur de jeu en passant par ses propres moyens, à partir de l'étape 32, s'établit alors un dialogue entre le serveur et le joueur à travers des moyens formant interface homme/machine de son ordinateur ou de son objet communiquant, permettant de mettre en oeuvre tout d'abord un processus d'authentification du ticket, tel que désigné par la référence générale 34 sur cette figure, en utilisant des informations d'authentification du support de jeu pour valider ou non l'accès à ce second jeu instantané.

**[0040]** Comme cela sera décrit plus en détail par la suite, ces informations d'authentification peuvent en outre comporter le numéro de ticket et les données de validation de celui-ci, tels que portés par le support de jeu et décrits en regard de la figure 1.

**[0041]** Une fois le processus d'authentification validé, le second jeu instantané de tirage par loterie est lancé en 35, afin d'obtenir le résultat correspondant au tirage et déclencher un processus de communication de ce résultat au joueur, accompagné par exemple des conditions de paiement correspondantes, comme cela est illustré par la référence générale 36, ce qui permet, en 37, de déclencher le paiement du gain au joueur en fonction des critères en vigueur et mis en place par le gestionnaire du jeu.

**[0042]** Par contre et comme cela a été indiqué précédemment, le joueur peut également décider de passer, en 33, par l'intermédiaire d'une borne de jeu mise à sa disposition dans un bureau de vente correspondant.

**[0043]** Cette borne peut alors être mise en oeuvre par un détaillant ou un opérateur quelconque par exemple. Le joueur remet alors son ticket de jeu au détaillant qui procède à un contrôle physique du ticket de jeu, avant de passer celui-ci dans des moyens de lecture automatique des différentes informations portées par le ticket de jeu et en particulier des informations d'authentification de celui-ci, en l'introduisant par exemple dans le scanner 25a de la borne 25 décrite en regard de la figure 3.

**[0044]** Les différentes informations acquises sont ensuite transmises par la borne de jeu à destination des moyens formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique comme cela est illustré en 38.

**[0045]** En 39, le serveur informatique procède à des contrôles des données issues du ticket de jeu afin de valider ou non l'accès au second jeu instantané. S'ouvre alors un dialogue entre ce serveur et des moyens formant interface homme/machine de cette borne de jeu proposant par exemple au détaillant un choix entre différentes options par exemple, en 40.

**[0046]** Ces options peuvent par exemple consister à :

- procéder à un tirage,
- procéder à un paiement, ou encore,
- abandonner l'opération.

**[0047]** Si le détaillant sélectionne la première option de ce menu, c'est-à-dire déclenche le tirage en 41, une transaction de tirage est générée entre la borne de jeu et le serveur, en 42, afin de permettre au serveur de procéder au tirage et communiquer le montant gagné, en 43, à la borne de jeu.

**[0048]** Celle-ci déclenche alors l'impression d'un reçu de résultat au second jeu, en 44, et permet ainsi le paiement du gain en rebouclant sur l'étape 37 décrite précédemment.

**[0049]** L'impression du reçu est par exemple réalisée par l'imprimante 25b intégrée dans la borne de jeu 25 comme décrite en regard de la figure 3.

**[0050]** Cette étape 37 est également accessible directement depuis l'étape 40 si le détaillant valide une option de paiement de gain en 45.

**[0051]** Si le détaillant valide la troisième option du menu en 46 à partir de l'étape 40, il met fin au processus de communication.

**[0052]** Le scénario d'accès au serveur est par exemple illustré sur la figure 5, où l'on voit qu'après une page d'accueil 50, donnant par exemple accès à différentes rubriques telles que désignées par les références 51, 52, 53 et 54 sur cette figure et correspondant par exemple à des rubriques de questions/réponses, de règlements, de contacts, etc..., le poste de jeu permet d'accéder à une page d'authentification désignée par la référence générale 55 qui, si cette authentification n'est pas validée aboutit à une page de blocage désignée par la référence générale 56.

**[0053]** Par contre si l'authentification est validée, le poste accède à une page de tirage désignée par la référence générale 57 voire à une page de rappel de tirage désignée par la référence générale 58, avant d'accéder à une page de résultat désignée par la référence générale 59.

**[0054]** Des pages complémentaires telles que la page 60, peuvent également être envisagées, pour obtenir sur le site des informations relatives aux bureaux de vente par exemple ou d'autres centres de paiement des gains.

**[0055]** Au vu de ceci on conçoit que selon le poste de jeu utilisé par le joueur, celui-ci peut comporter des moyens formant interface homme/machine permettant à ce joueur d'introduire manuellement dans les moyens formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique, les différentes informations d'authentification du support de jeu et de recevoir de celui-ci, après tirage, le résultat à ce second jeu de loterie instantanée et les conditions de paiement correspondantes.

**[0056]** Par contre, il est également possible pour le joueur, de passer à travers un poste de jeu qui comporte des moyens de lecture automatique des informations d'authentification du ticket de jeu, à destination des moyens formant serveur informatique de loterie instan-

tanée et automatique et des moyens formant interface homme/machine de réception de celui-ci, après tirage du résultat à ce second jeu de loterie et les conditions de paiement correspondantes.

5 **[0057]** Le poste de jeu peut alors être associé à des moyens d'impression d'un reçu qui sera décrit plus en détail par la suite.

**[0058]** Les moyens formant interface homme/machine présentent n'importe quelle structure appropriée à écran, 10 clavier, souris, écran tactile, etc ...

**[0059]** Le processus d'authentification peut quant à lui également comporter plusieurs étapes de contrôle comme cela est illustré sur la figure 6.

**[0060]** En fait la première étape de ce processus 15 d'authentification consiste en 70, à entrer dans les moyens formant serveur, les informations d'authentification du support de jeu telles que par exemple le numéro du ticket formé par exemple par un numéro de fabrication quelconque de celui-ci et des données de validation de ce ticket accessibles par exemple après grattage du second masque voire par lecture à travers ce masque, de 20 façon classique.

**[0061]** Une première étape de validation de l'accès 25 peut alors consister à vérifier la cohérence du nombre et du type de caractères saisis ou lus comme cela est illustré par l'étape 71.

**[0062]** Un test de rejet par vérification d'un code à re- 30 copier de type « CAPTCHA » peut également être mis en oeuvre lors de l'étape 72, avant un test de conformité d'un code jeu-émission en 73 et un contrôle de statut du ticket en 74, avant de contrôler, en 75, la conformité du couple numéro de ticket, tel que par exemple son numéro de fabrication, et données de validation de ce ticket telles que masquées par exemple dans la zone dite NSD ou 35 toute autre zone de ce type portant une autre mention appropriée, avant de passer à la page de tirage par exemple en 76.

**[0063]** En cas d'échec aux différents tests décrits précédemment, un processus classique permettant de re- 40 demander un certain nombre de fois les informations voire de bloquer l'accès ou encore d'émettre une page d'alerte, peut également être envisagé comme cela est illustré par l'étape 77 de façon générale.

**[0064]** Enfin on a illustré sur la figure 7, un reçu de 45 résultat au second jeu de loterie instantanée et automatique, celui-ci étant désigné par la référence générale 80 et portant un certain nombre d'informations relatives au gain, etc ...

**[0065]** Comme cela a été indiqué précédemment, le 50 mécanisme de tirage du second jeu de loterie ne fait pas l'objet de l'invention et peut se présenter sous n'importe quelle forme appropriée permettant par exemple de maintenir l'intérêt du jeu, en proposant durant toute la durée de commercialisation du jeu, des gains de premier rang, etc ...

**[0066]** On conçoit alors que ce système de jeu présente 55 un certain nombre d'avantages dans la mesure où il permet de maintenir l'intérêt des joueurs en permettant

à ceux-ci de participer par exemple à un second jeu instantané de loterie et en leur permettant de gagner des lots de premier rang pendant toute la durée de commercialisation du jeu. Ainsi le rang de gain du ou des « Lots à Valeur Inconnue » peut faire partie intégrante d'un tableau de lots du jeu et donne une chance non-nulle au joueur lors du tirage, d'accéder à tous les rangs de gain ou à une partie de ces rangs de gain, tels que prévus dans le tableau de lot.

[0067] Bien entendu des modes de réalisation différents de ceux décrits notamment du support de jeu, peuvent être envisagés.

[0068] Ainsi par exemple les premier et second masques décrits précédemment peuvent être intégrés dans une même zone du support de jeu pour former une zone de jeu unique.

### Revendications

1. Système de jeu, **caractérisé en ce qu'il** comprend un premier jeu instantané basé sur l'achat par un joueur, d'un support de jeu (1) qui porte notamment une information de résultat à ce premier jeu instantané, accessible au joueur après retrait d'un premier masque et qui s'avère gagnant (1b, 1c) ou perdant (1a), l'information de résultat gagnant au premier jeu instantané indiquant au joueur soit un gain direct (1b) à ce premier jeu instantané, soit un droit (1 c) à participer à un second jeu instantané de loterie accessible sur des moyens formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique (20).
2. Système de jeu selon la revendication 1, **caractérisé en ce que** le premier masque est formé par une pellicule de masquage du résultat, grattable par le joueur pour découvrir l'information de résultat au premier jeu instantané.
3. Système de jeu selon la revendication 1 ou 2, **caractérisé en ce que** les moyens (20) formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique sont accessibles au joueur, à travers des moyens formant réseau de transmission d'informations (21) à partir d'un poste de jeu (22).
4. Système de jeu selon la revendication 3, **caractérisé en ce que** le poste de jeu est formé par un ordinateur (23) à disposition du joueur et raccordé aux moyens formant réseau de transmission d'informations (21) pour lui permettre d'accéder aux moyens (20) formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique.
5. Système de jeu selon la revendication 3, **caractérisé en ce que** le poste de jeu est formé par un objet mobile communiquant (24) du joueur pouvant se connecter aux moyens formant réseau de transmission d'informations (21) pour lui permettre d'accéder aux moyens (20) formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique.
6. Système de jeu selon la revendication 3, **caractérisé en ce que** le poste de jeu est formé par une borne de jeu (25) mise à disposition du joueur dans un bureau de vente des tickets de jeu et raccordée aux moyens formant réseau de transmission d'informations (21) pour accéder aux moyens (20) formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique.
7. Système de jeu selon l'une quelconque des revendications précédentes, **caractérisé en ce que** les moyens (20) formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique comportent des moyens d'acquisition et de contrôle d'informations d'authentification (3, 4) du support de jeu (1) pour valider l'accès au second jeu instantané de loterie.
8. Système de jeu selon la revendication 7, **caractérisé en ce que** les informations d'authentification du support du jeu comportent en outre un numéro de ticket (3) et des données de validation de ce ticket (4).
9. Système de jeu selon la revendication 8, **caractérisé en ce que** les données de validation (4) sont recouvertes par un second masque.
10. Système de jeu selon la revendication 9, **caractérisé en ce que** le second masque est formé par une pellicule de masquage grattable.
11. Système de jeu selon la revendication 3 et l'une quelconque des revendications 4 à 10, **caractérisé en ce que** le poste de jeu (22) comporte des moyens formant interface homme/machine permettant au joueur d'introduire manuellement dans les moyens (20) formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique, les informations d'authentification du support de jeu (1) et de recevoir de celui-ci, après tirage, le résultat à ce second jeu de loterie instantanée et les conditions de paiement correspondantes.
12. Système de jeu selon la revendication 3 et l'une quelconque des revendications 4 à 10, **caractérisé en ce que** le poste de jeu (22) comporte des moyens (25a) de lecture automatique des informations d'authentification du support de jeu (1) à destination des moyens (20) formant serveur informatique de loterie instantanée et automatique et des moyens formant interface homme/machine de réception de celui-ci, après tirage, du résultat à ce second jeu de loterie instantanée et les conditions de paiement correspondantes.

13. Système de jeu selon la revendication 3 et l'une quelconque des revendications 4 à 12, **caractérisé en ce que** le poste de jeu comporte des moyens (25b) d'impression d'un reçu (80) de résultat au second jeu de loterie instantanée et automatique. 5

14. Support de jeu destiné à un système de jeu selon l'une quelconque des revendications précédentes.

10

15

20

25

30

35

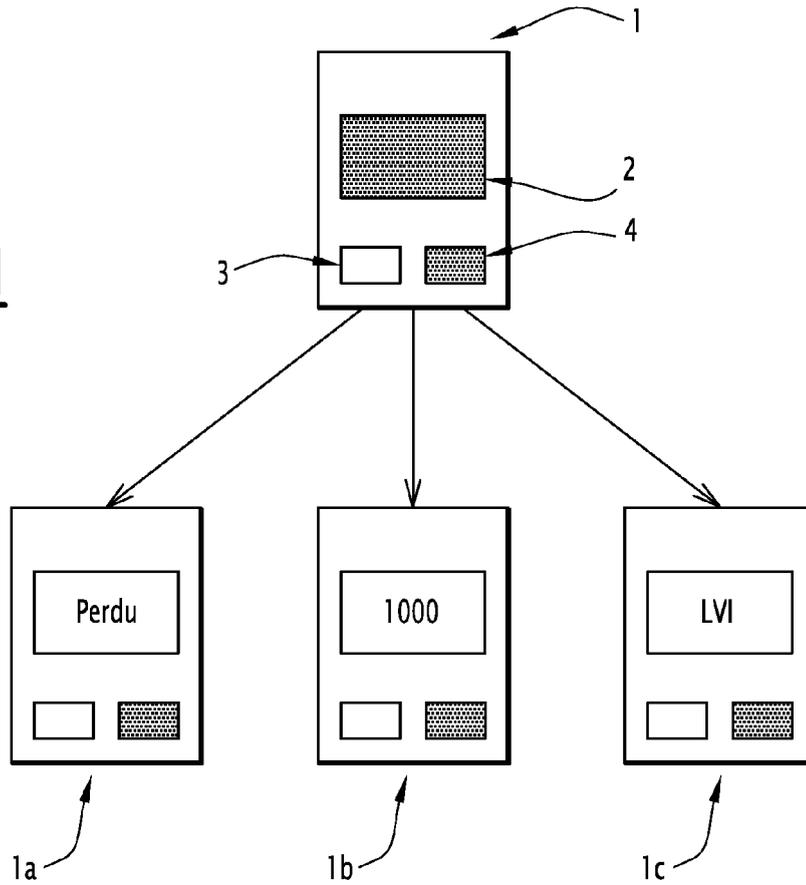
40

45

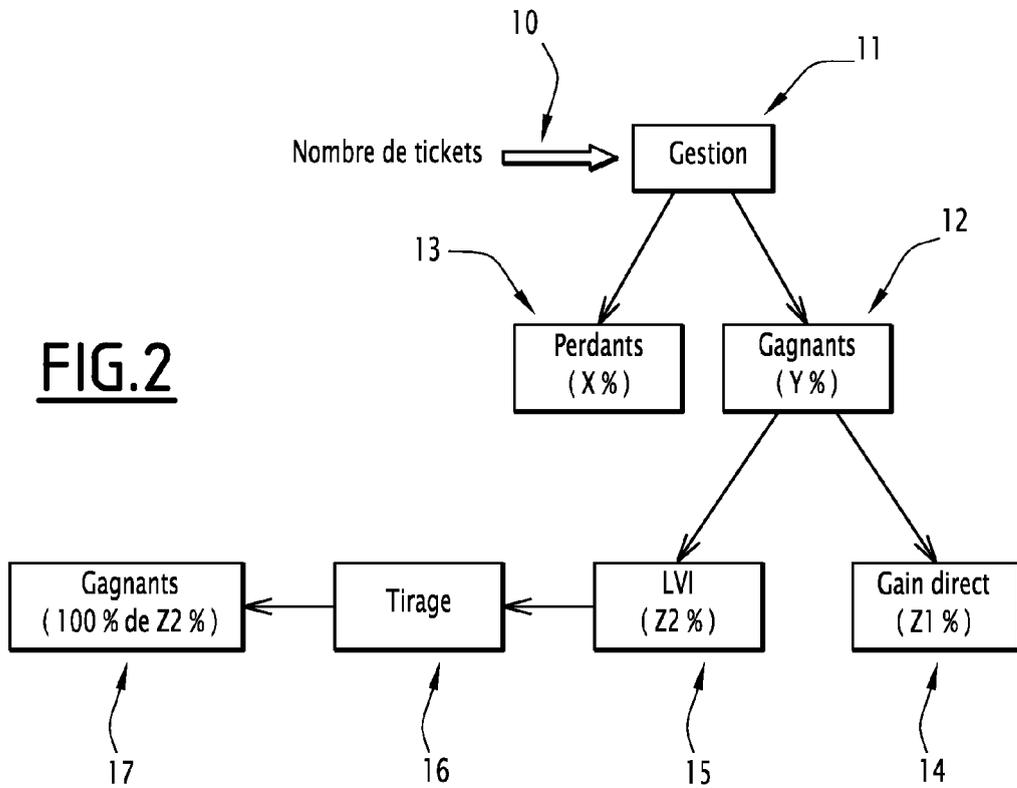
50

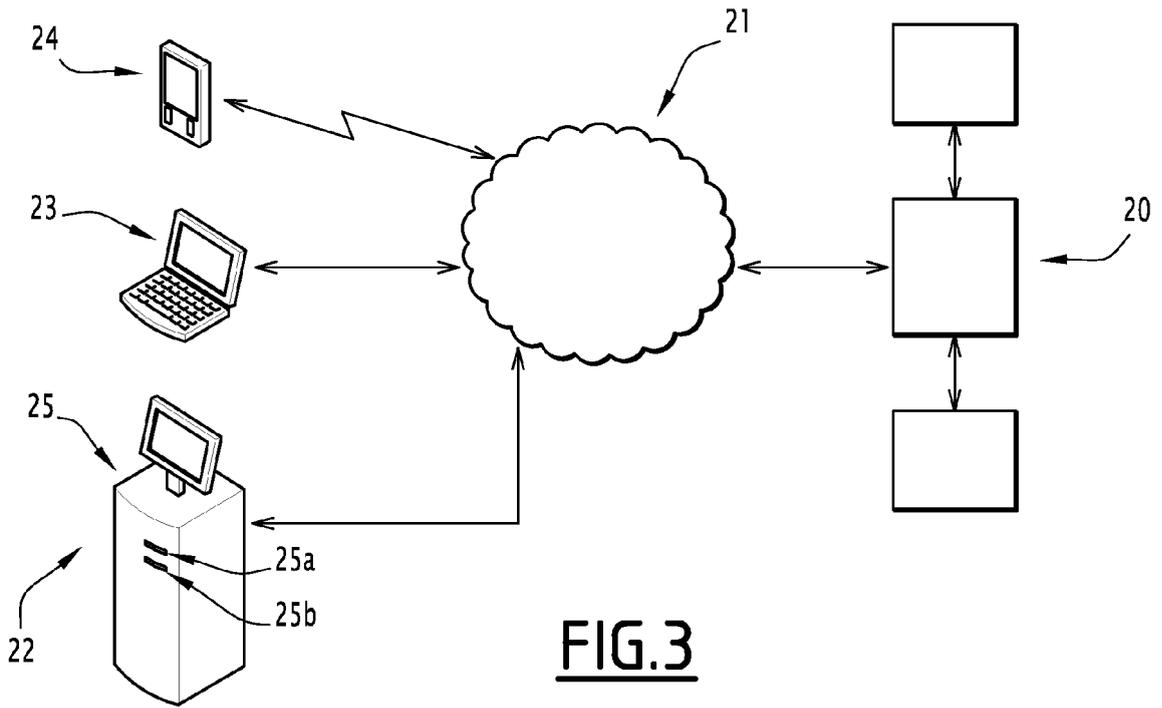
55

**FIG.1**

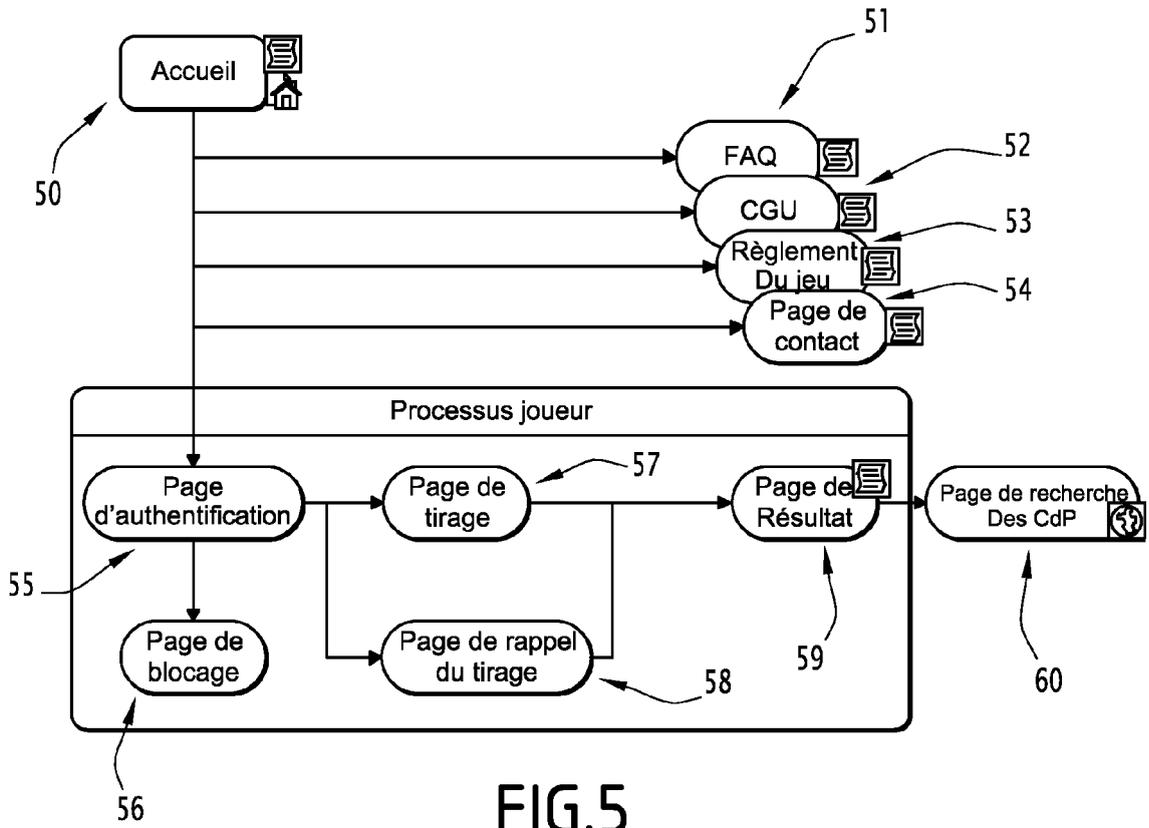


**FIG.2**





**FIG. 3**



**FIG. 5**

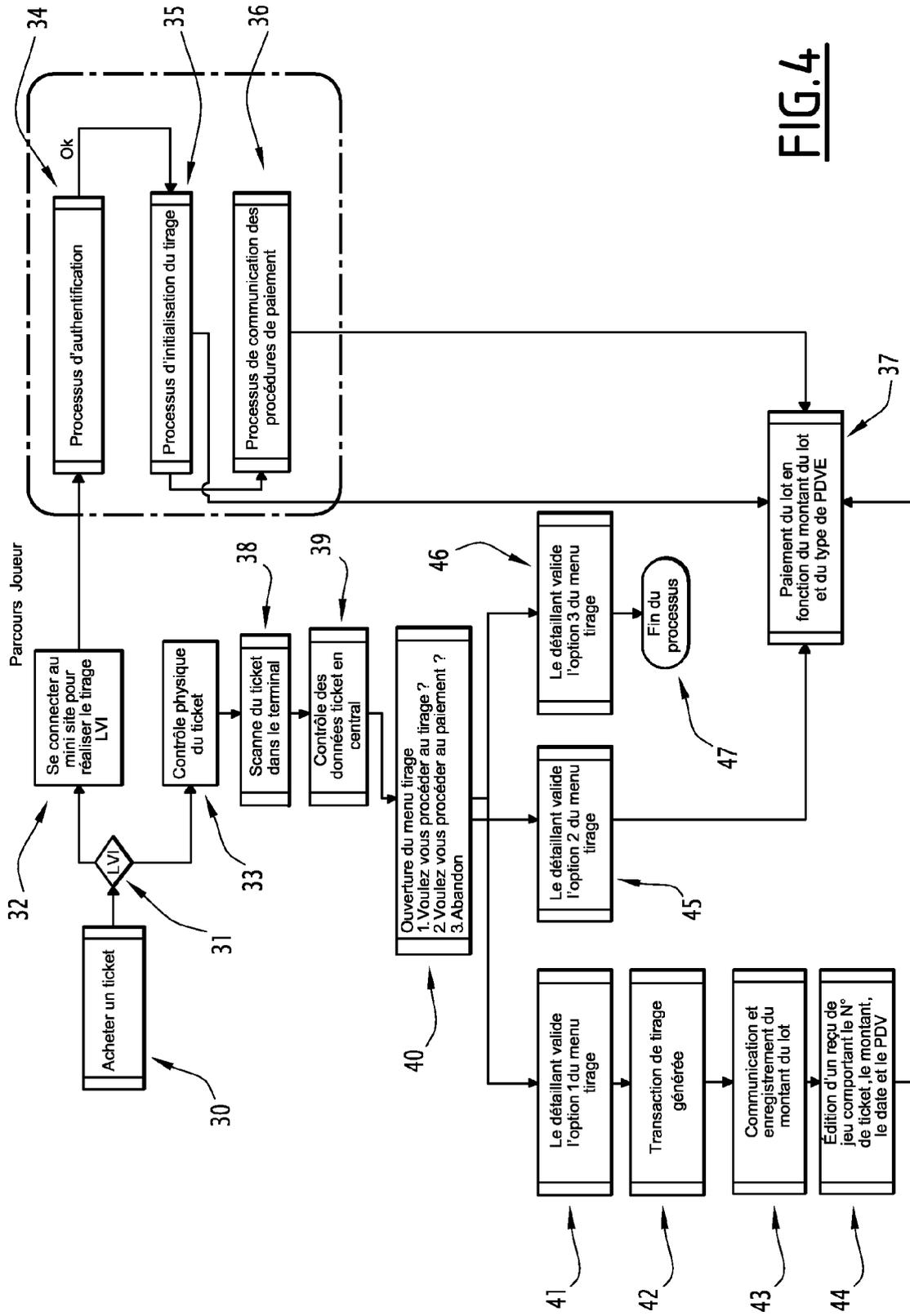


FIG. 4

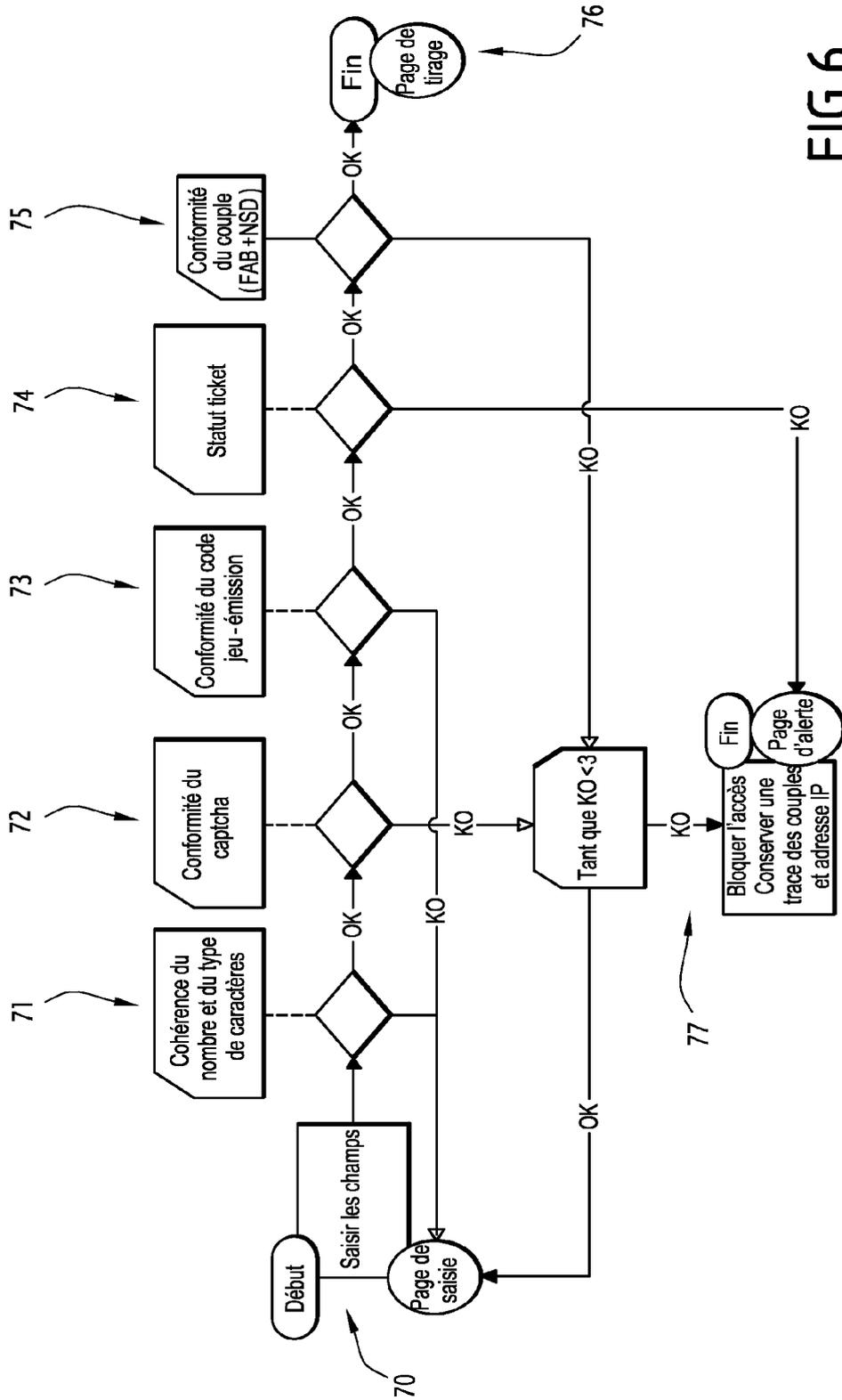


FIG. 6

GAGNE JJ/MM/AAAA HH:MM:SS  
-----  
GEEEE PPPPPPP TTT  
Bravo ! Vous avez gagné xx  
          XX euros

GAGNE 15/10/2004 13:35:15  
-----  
15997 0000282 001  
Bravo! Vous avez gagné  
          100 euros

80

FIG.7



RAPPORT DE RECHERCHE EUROPEENNE

Numéro de la demande  
EP 09 30 6119

DOCUMENTS CONSIDERES COMME PERTINENTS			
Catégorie	Citation du document avec indication, en cas de besoin, des parties pertinentes	Revendication concernée	CLASSEMENT DE LA DEMANDE (IPC)
X	US 2004/204222 A1 (ROBERTS BRIAN JOHN [US]) 14 octobre 2004 (2004-10-14) * alinéa [0016] - alinéa [0020] * * alinéa [0023] * * alinéa [0031] * * alinéa [0037]; figures A, T * -----	1-14	INV. A63F3/06 G07C15/00 G07F17/32
X	FR 2 715 576 A1 (JEUX FRANC [FR]) 4 août 1995 (1995-08-04) * page 6, ligne 19 - ligne 33 * * page 10, ligne 24 - ligne 30 * * page 11, ligne 6 - ligne 19; figure 1 * -----	1-14	
			DOMAINES TECHNIQUES RECHERCHES (IPC)
			A63F G07C G07F
4 Le présent rapport a été établi pour toutes les revendications			
Lieu de la recherche <b>Munich</b>		Date d'achèvement de la recherche <b>20 avril 2010</b>	Examineur <b>Bagarry, Damien</b>
CATEGORIE DES DOCUMENTS CITES X : particulièrement pertinent à lui seul Y : particulièrement pertinent en combinaison avec un autre document de la même catégorie A : arrière-plan technologique O : divulgation non-écrite P : document intercalaire		T : théorie ou principe à la base de l'invention E : document de brevet antérieur, mais publié à la date de dépôt ou après cette date D : cité dans la demande L : cité pour d'autres raisons ..... & : membre de la même famille, document correspondant	

EPO FORM 1503 03.02 (P04C02)

**ANNEXE AU RAPPORT DE RECHERCHE EUROPEENNE  
RELATIF A LA DEMANDE DE BREVET EUROPEEN NO.**

EP 09 30 6119

La présente annexe indique les membres de la famille de brevets relatifs aux documents brevets cités dans le rapport de recherche européenne visé ci-dessus.

Lesdits membres sont contenus au fichier informatique de l'Office européen des brevets à la date du

Les renseignements fournis sont donnés à titre indicatif et n'engagent pas la responsabilité de l'Office européen des brevets.

20-04-2010

Document brevet cité au rapport de recherche		Date de publication	Membre(s) de la famille de brevet(s)	Date de publication
US 2004204222	A1	14-10-2004	AUCUN	
-----				
FR 2715576	A1	04-08-1995	AT 173172 T	15-11-1998
			DE 69505854 D1	17-12-1998
			EP 0665036 A1	02-08-1995
			US 5628684 A	13-05-1997
-----				

EPO FORM P0460

Pour tout renseignement concernant cette annexe : voir Journal Officiel de l'Office européen des brevets, No.12/82

**RÉFÉRENCES CITÉES DANS LA DESCRIPTION**

*Cette liste de références citées par le demandeur vise uniquement à aider le lecteur et ne fait pas partie du document de brevet européen. Même si le plus grand soin a été accordé à sa conception, des erreurs ou des omissions ne peuvent être exclues et l'OEB décline toute responsabilité à cet égard.*

**Documents brevets cités dans la description**

- FR 2715576 A [0010]